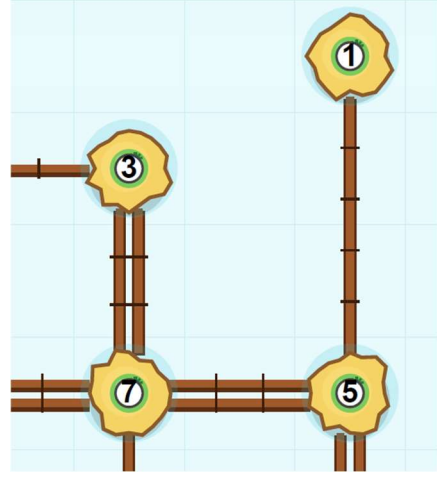


OYUN NASIL OYNANIR?



ADA NEDİR?

Üzerinde sayı olan şekillerdir.



KÖPRÜ NEDİR?

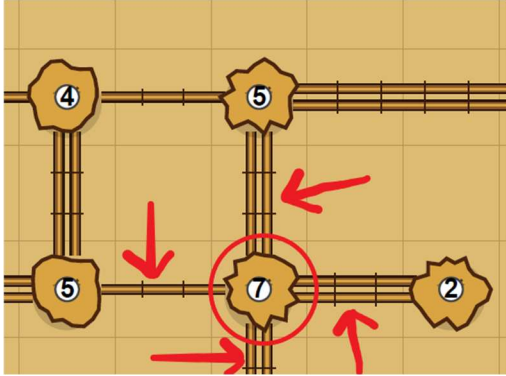
Adaları birbirine bağlayan çizgilerdir.

OYUNDA AMAÇ NEDİR?

Amaç çizgiler çizerek köprüler oluşturmak ve adaları kurtarmak. **Oyunda tüm adaları kurtarmadan oyunu bitirmiş sayılmazsınız.**

KÖPRÜ NASIL KURULUR / ADALAR KURTARILIR?

Ada üzerinde yazan sayı kadar köprüsü tamamlanan adalar kurtarılmış olacaktır.

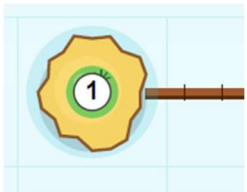


Örnek: Yandaki görselde işaretli adanın kurtulması için 7 tane köprü ile bağlanması gerekiyor. Ok işareti ile çizilen köprülerin toplamı 7 olduğu için ada kurtarılmıştır.

DİKKAT! Bir adayı herhangi bir yatay-dikey yönünden en fazla 2 köprü ile bağlayabilirsiniz.

DİKKAT!

Köprüleri asla çapraz çizemezsiniz, sadece yatay ve dikey olarak çizeceksiniz.

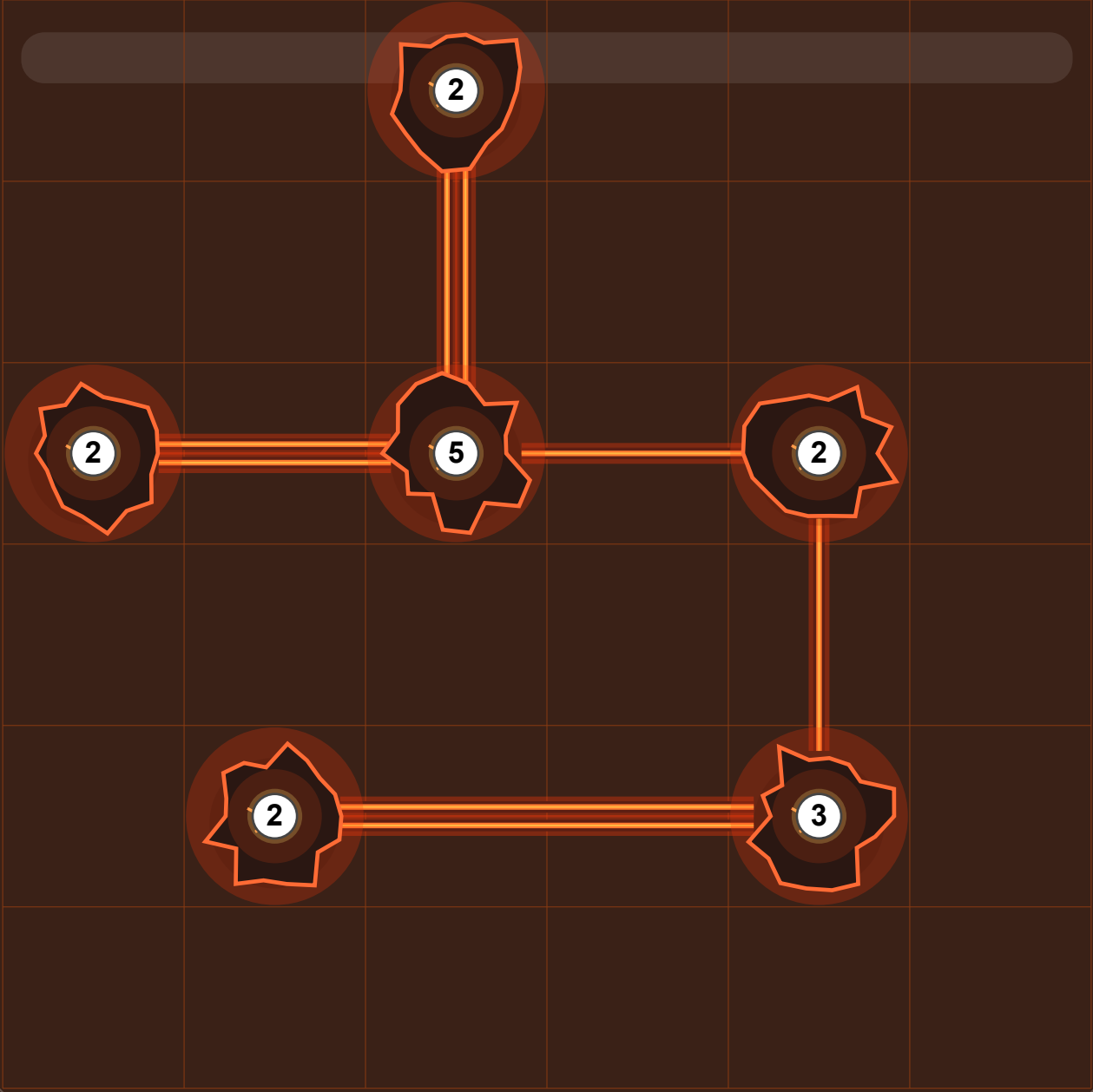


Bir adanın köprüsü tamamlandı ise dikey veya yatayından herhangi bir yerleri boş kalabiliyor. Mesela yandaki adanın alt, sol ve üst bölgesinde köprü yok, çünkü içinde 1 rakamı var ve sağından 1 tane köprü çekilerek kurtarılmış.

- Adalardaki sayılar kadar köprü çiz, adaları kurtar. Köprüler yalnızca yatay veya dikey olabilir.



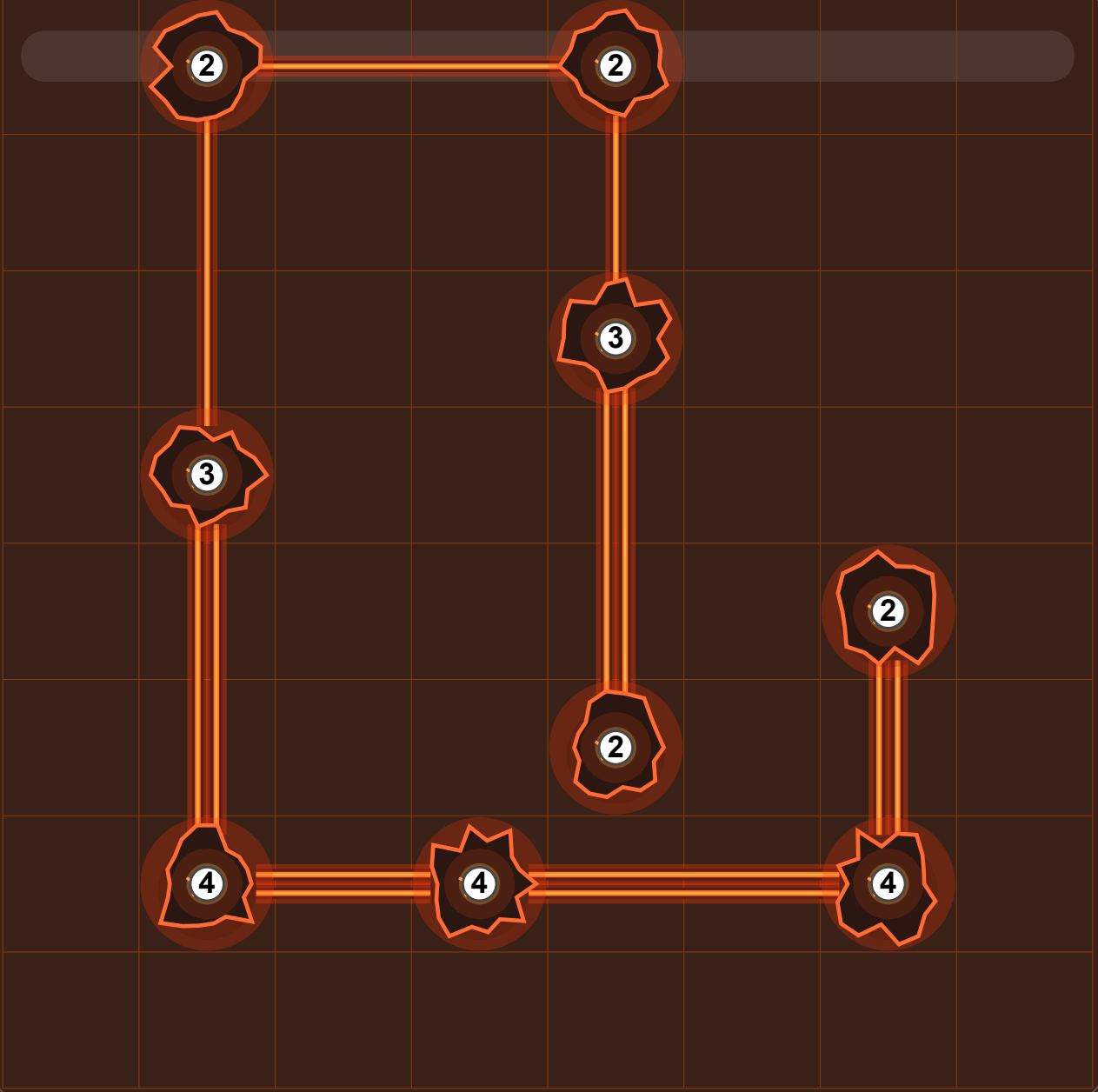
- Cevap anahtarında doğru köprü bağlantıları gösterilmiştir.



- Adalardaki sayılar kadar köprü çiz, adaları kurtar. Köprüler yalnızca yatay veya dikey olabilir.



- Cevap anahtarında doğru köprü bağlantıları gösterilmiştir.



- Adalardaki sayılar kadar köprü çiz, adaları kurtar. Köprüler yalnızca yatay veya dikey olabilir.



-
- A 10x10 grid with a path of numbered nodes (2-5) connected by orange lines. The path starts at node 2 (row 8, col 6), goes to node 4 (row 8, col 5), node 4 (row 7, col 5), node 3 (row 7, col 4), node 3 (row 6, col 4), node 4 (row 6, col 3), node 4 (row 5, col 3), node 5 (row 5, col 4), node 4 (row 5, col 5), node 4 (row 4, col 5), node 3 (row 4, col 6), and ends at node 4 (row 4, col 7).